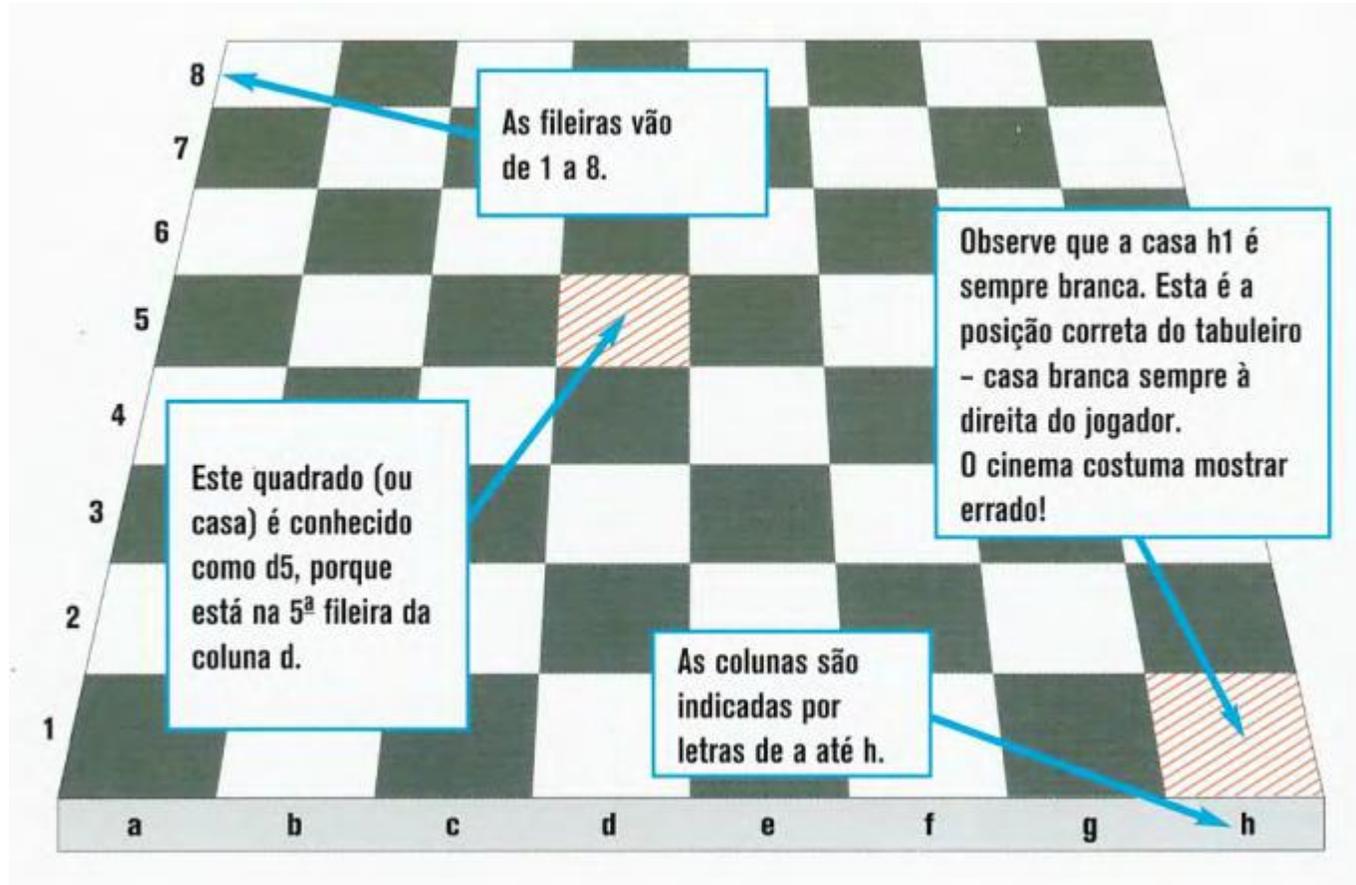
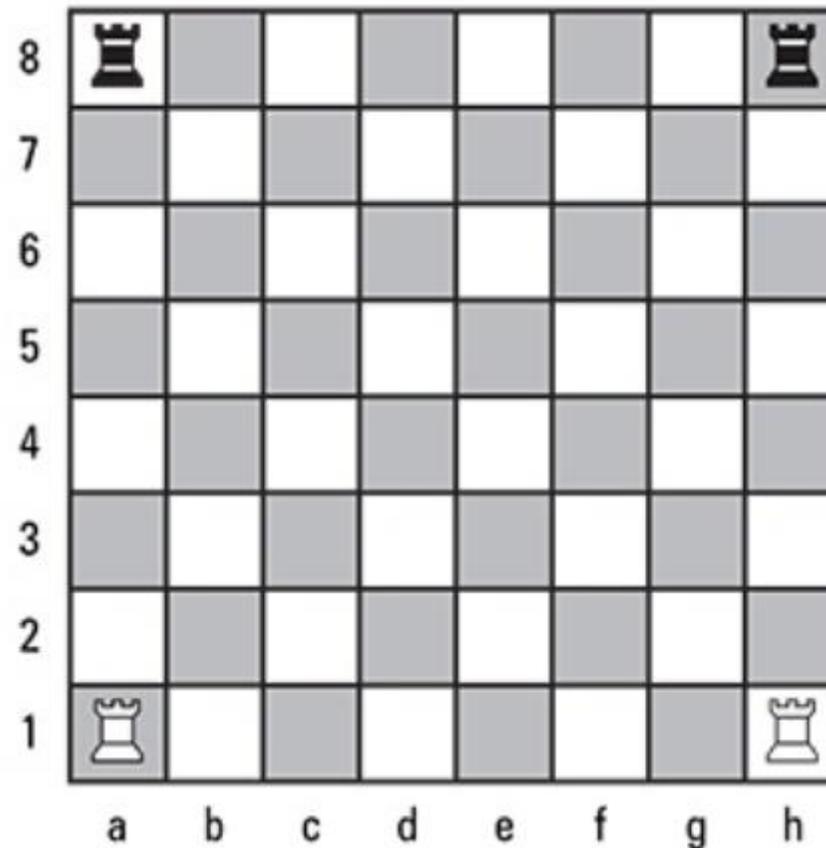
Conheça o tabuleiro, as peças e seus movimentos

Xadrez da Região do Potengi

O TABULEIRO:

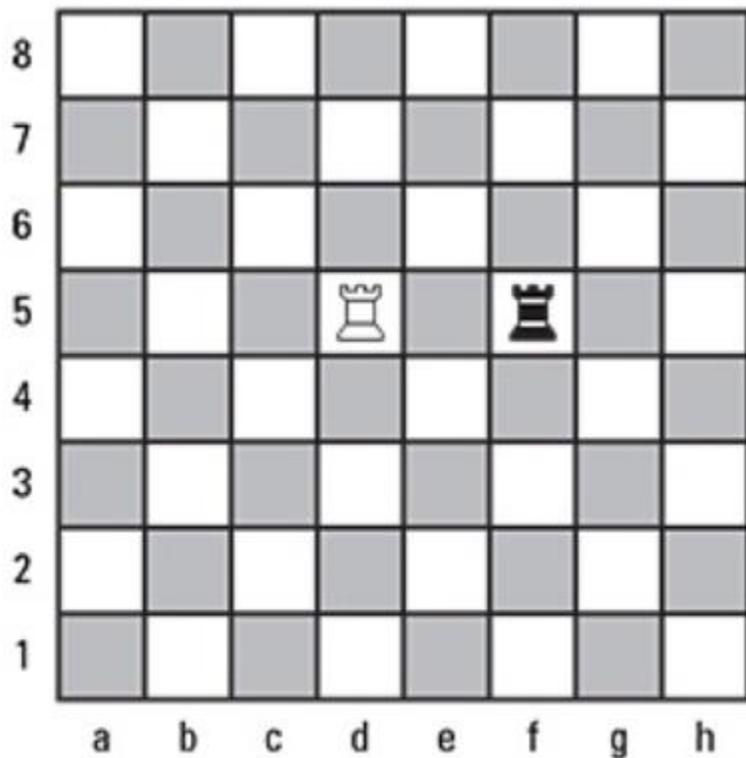
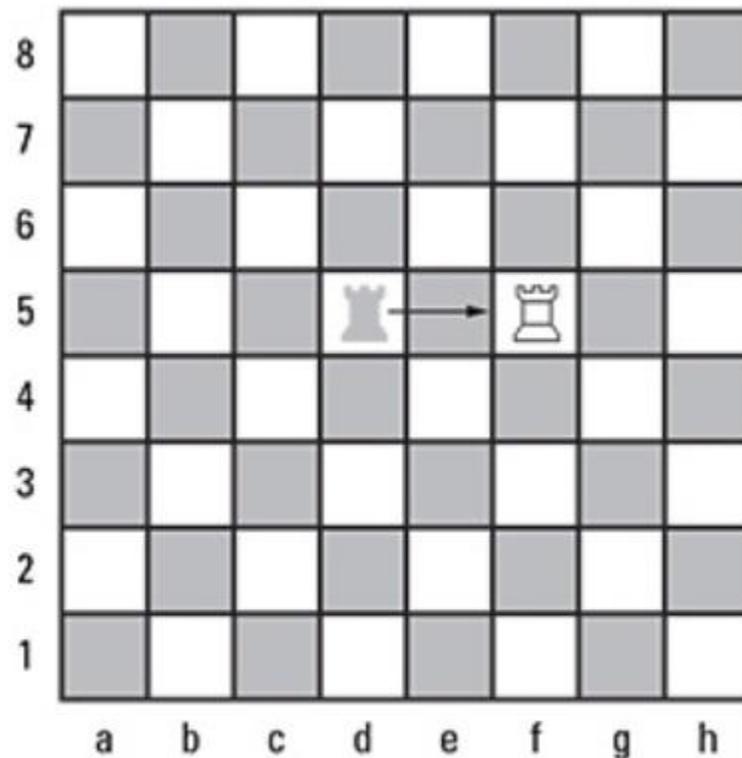
O tabuleiro é dividido em colunas, filas e diagonais. As colunas são identificadas por letras de **a** à **h** e as filas por números. As diagonais por sua vez, são identificadas pelo conjunto de casas de um ponto de referência a outro. Por exemplo: a diagonal **a1-h8** corresponde a uma diagonal do tabuleiro.

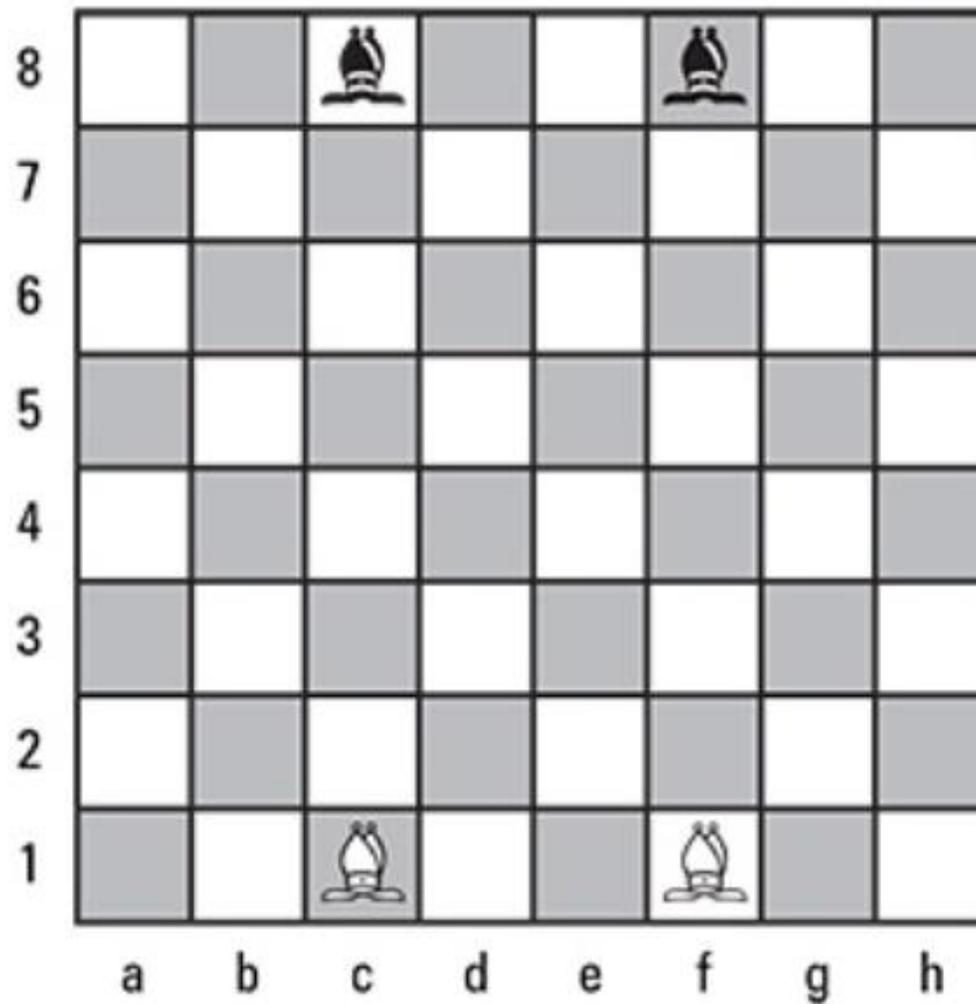
A posição correta do tabuleiro é com uma casa branca a direita de cada jogador.

TORRE:

Na posição inicial, as torres começam nos cantos do tabuleiro, nas casas **a1** e **h1** para as brancas e **a8** e **h8** para as peças pretas.

MOVIMENTO DA TORRE:

As torres originaram-se enquanto símbolo a partir das figuras das carruagens de guerra, sendo portanto uma peça com movimentação rápida e forte.

No tabuleiro, a torre pode mover-se qualquer número de casas em linha reta na vertical ou na horizontal desde que não haja nenhuma peças bloqueando seu movimento.

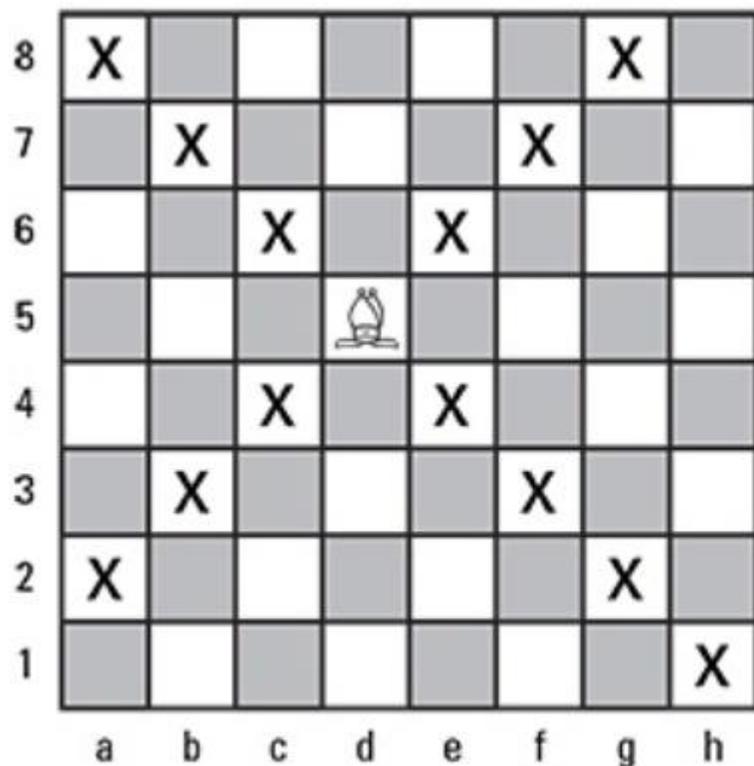
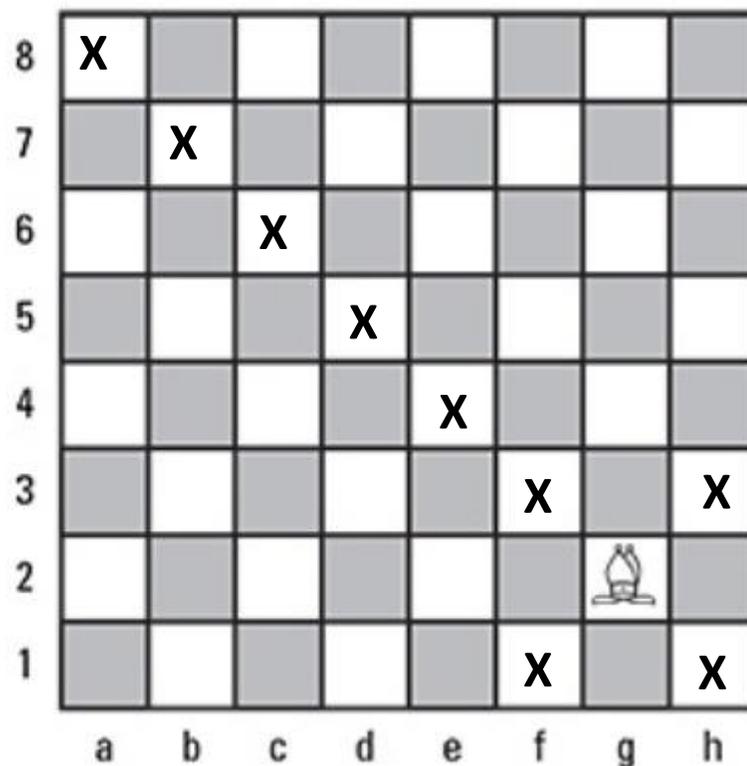
No diagrama “a”, a torre branca não pode ir para as casas **g5** e **h5**, pois as torre preta está bloqueando seu movimento. Mas, ela pode **capturar** ou **comer** a torre adversária removendo a torre opositora e posicionando-se na casa **f5** antes ocupada pela torre preta, como indicado no diagrama “b”.

BISPO:

Na posição inicial, os bispos começam nos cantos do tabuleiro, nas casas **c1** e **f1** para as brancas e **c8** e **f8** para as peças pretas.

MOVIMENTO DO BISPO:

Simbolicamente o bispo evoluiu da figura do arqueiro sobre um elefante. Nesta posição, o sujeito sobre o dorso do animal lança flechas nas diagonais com longo alcance sobre os adversários.

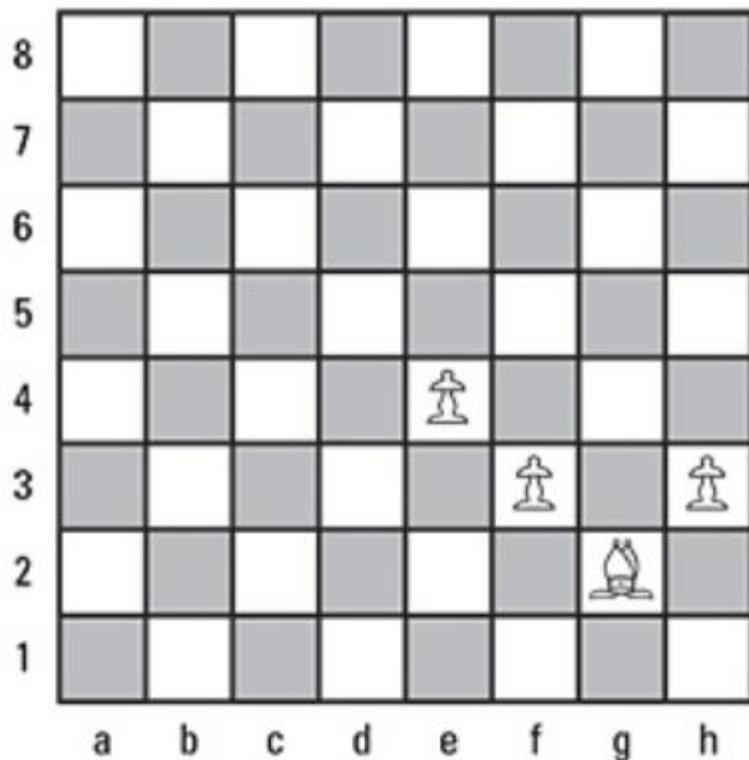
O bispo pode mover-se por qualquer número de casas, mas somente nas diagonais e até que outra peça esteja no caminho. Se essa peça for uma peça do oponente, o bispo pode removê-la e captura-la.

MOBILIDADE DO BISPO:

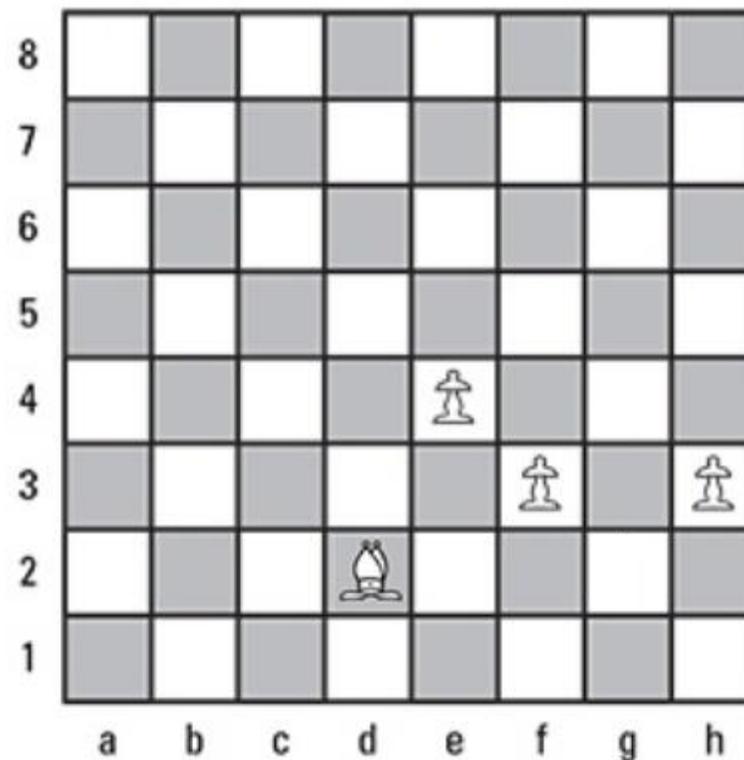
Diferentemente da torre, o bispo controla mais ou menos casas dependendo da sua localização no tabuleiro. No diagrama "a", o bispo na casa **a5** controla 13 casas enquanto que no diagrama "b" o bispo em **g2** controla 9 casas. Por conta disso, em geral, as peças ficam com seu maior potencial aproveitada quando estão colocadas em casas centrais do tabuleiro.

a

b

Obs.: o bispo é uma peça que possui uma restrição intrínseca de mobilidade: se ele começa o jogo em uma casa clara, ele permanecerá durante todo o tempo em casas claras, e se ele começa o jogo em uma casa escura, ele deve sempre permanecer em casas escuras. Por isso, há uma vantagem sobre o jogador que matem o par de bispos, garantindo a possibilidade de agir sobre todo o tabuleiro e não apenas metade.

BISPO MAU:

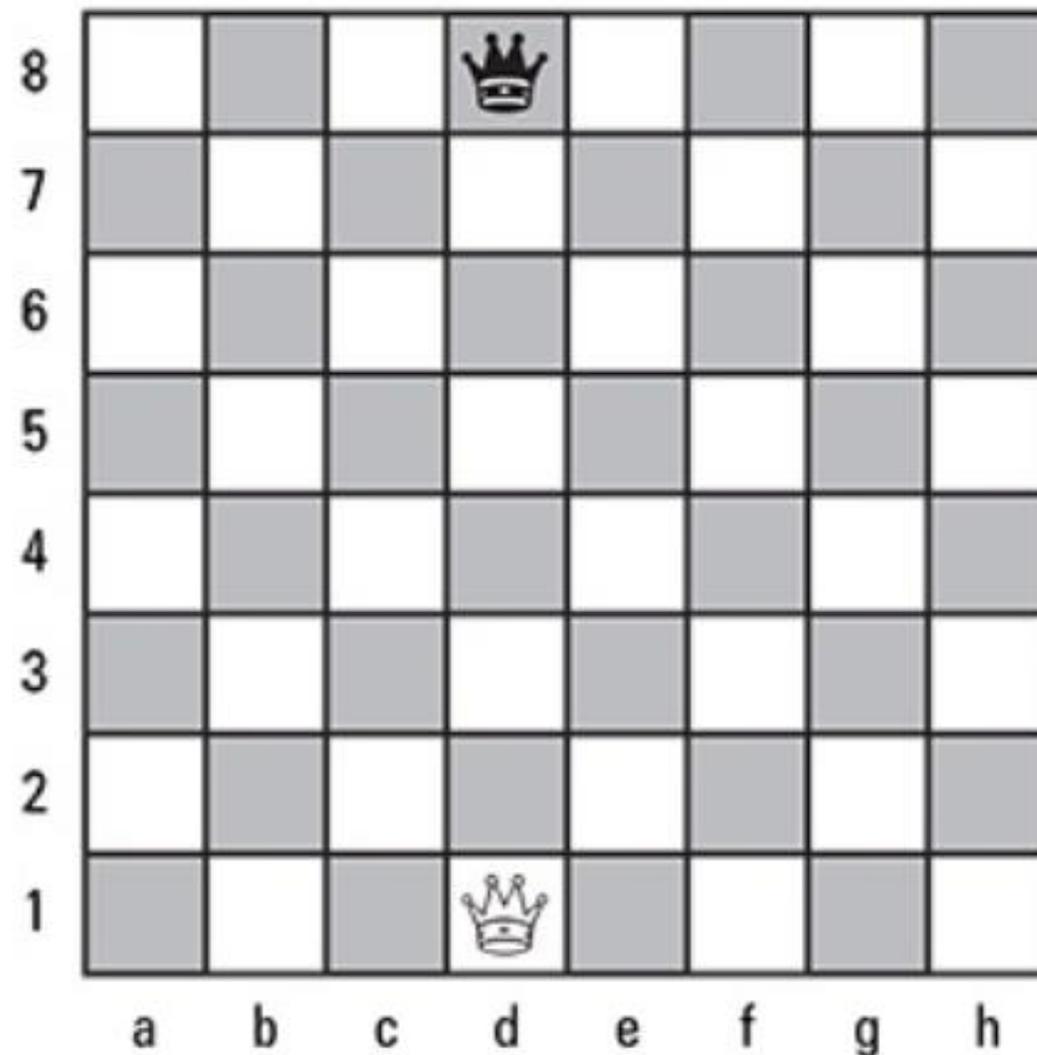
O "bispo mau" é um bispo que está colocado atrás da própria cadeia de peões. Ele é chamado assim porque sua mobilidade é muito reduzida em função dos peões que fazem o bloqueio dos seus movimentos.

Bispo Mau

BISPO BOM:

O "bispo bom" é um bispo que está colocado na frente da própria cadeia de peões. Sua característica é que a mobilidade da peça não é bloqueada pela estrutura de peões.

Bispo Bom

DAMA ou RAINHA:

A posição inicial da dama é na coluna **d**, sendo a branca localizada na casa **d1** e a preta na **d8**. Como orientação, note que a dama fica localizada na mesma cor da peça, isto é, a dama branca fica em uma casa branca e a dama preta em uma casa preta.

Obs.: prefere-se a terminologia dama ao invés de rainha porque, na anotação de uma partida usamos a letra **D** para designar essa peça ao invés de **R** usado para se referir ao rei.

MOVIMENTO DA DAMA:

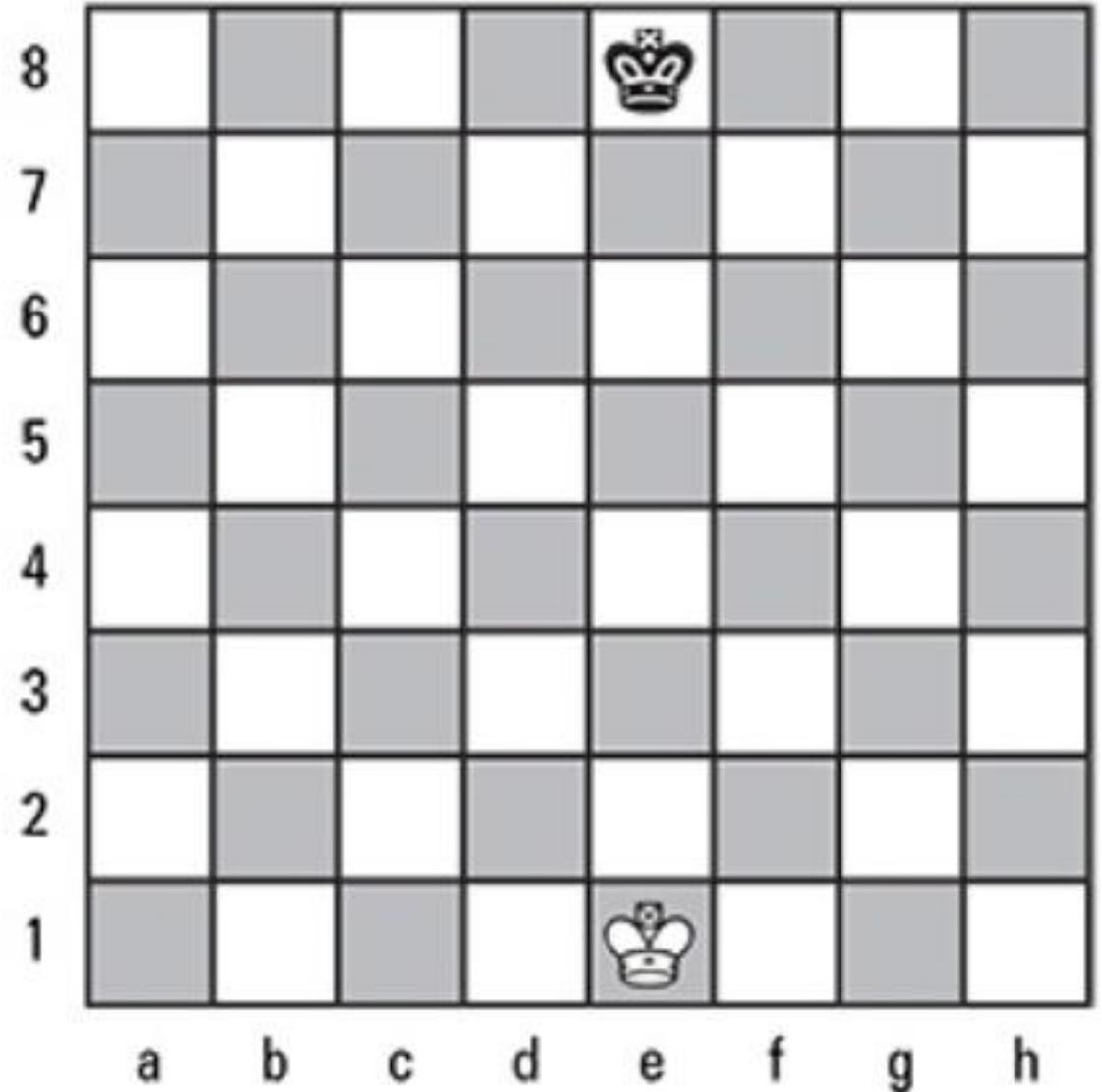
Originalmente a dama correspondia a representação Vizier Indiano que correspondia a um conselheiro do rei. Só no século XV a peça da dama foi criada e seu movimento modificando para o que adotamos hoje.

A movimentação da dama é a combinação da torre e do bispo, isto é, ela pode ser movida em qualquer direção (horizontal, vertical ou diagonal) quantas casas desejar desde que não hajam peças bloqueando.

Obs.: a quantidade de casas dominadas por uma dama depende de sua posição no tabuleiro. Em uma casa central (**d4**, **d5**, **e4** ou **e5**) a dama controla o maior número de casas possíveis **27** casas.

REI:

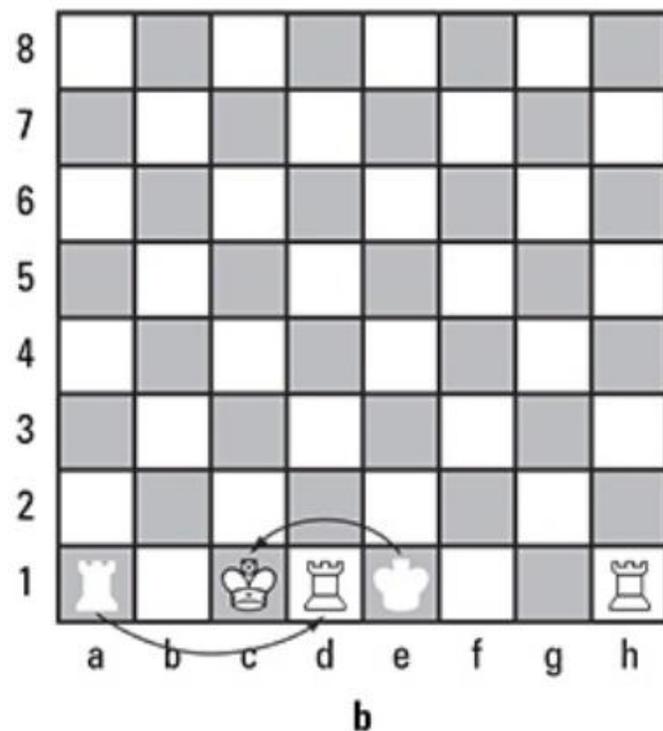
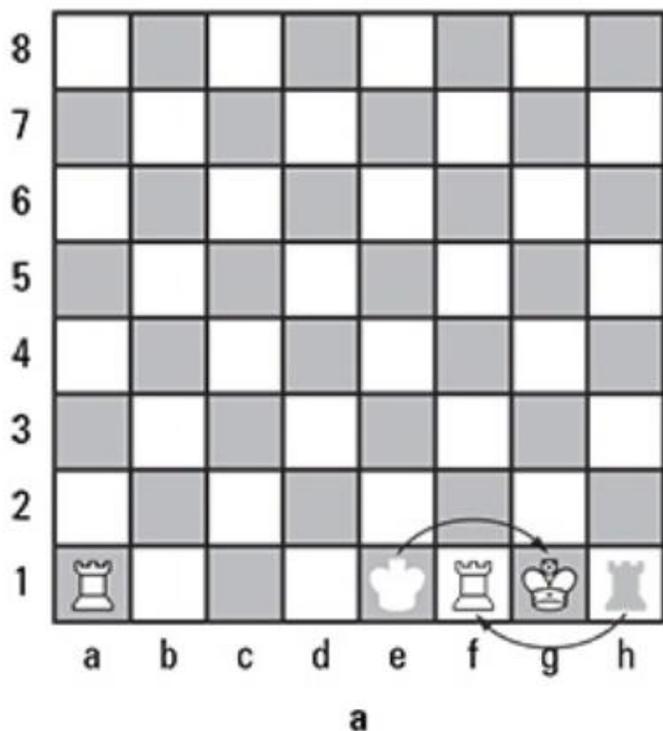
A posição inicial do rei é na coluna **e**. O rei branco inicia o jogo na casa **e1** e o rei preto na casa **e8**.

O rei corresponde a peça chave no jogo. O objetivo do xadrez é dar xeque mate ao adversário, isto é, atacar o rei adversário de modo que não haja possibilidade de defesa. Em consequência disso, o jogador nunca pode fazer uma jogada com seu rei que o coloque em uma posição que fique sob ataque direto e também não pode manter o rei em uma posição em que possa ser capturado.

MOVIMENTO DO REI:

O rei pode mover-se apenas uma casa por vez em qualquer direção.

Como a mobilidade do rei é pequena comparada as outras peças e ainda tem a limitação de não poder permanecer em uma posição em que esteja sendo atacado, esta peça corresponde a peça mais frágil do tabuleiro ao mesmo tempo que corresponde a mais importante. De certo modo, o xadrez se orienta pela intenção de proteger o mais frágil.

MOVIMENTO ESPECIAL DO REI:

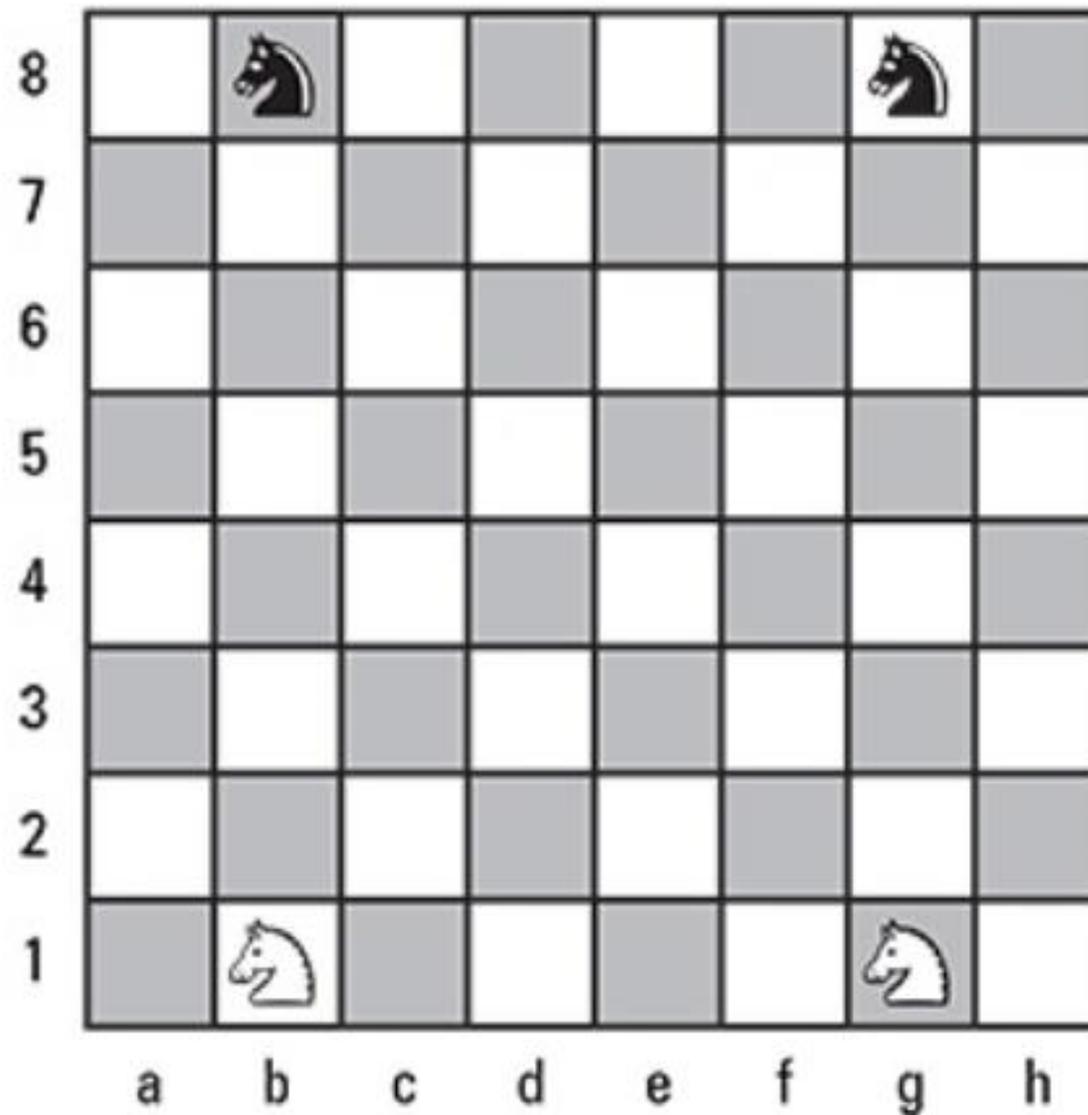
O **roque** é um movimento que protege o rei e ativa a torre ao mesmo tempo. É também o único movimento em que se pode mover mais de uma peça ao mesmo tempo. É possível fazer o roque movendo o rei e qualquer uma das torres. Para fazer o roque o rei move-se duas casas em direção a torre e esta peça fica sobre a casa saltada pelo rei.

No diagrama **a**, o roque é feito com a torre da ala do rei (pequeno roque) e no diagrama **b** é feito o roque com a torra da ala da dama (grande roque).

NÃO SE PODE FAZER O ROQUE QUANDO:

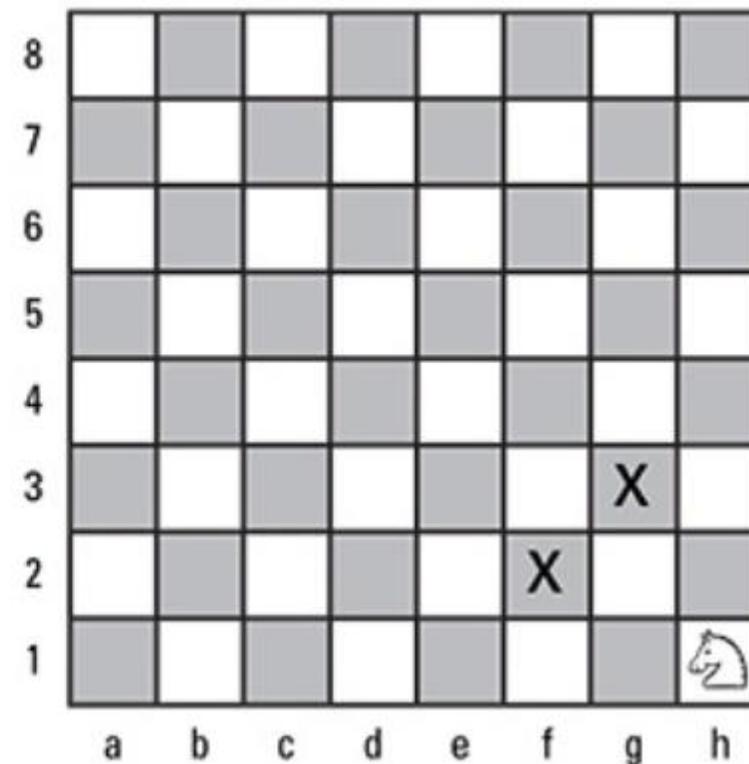
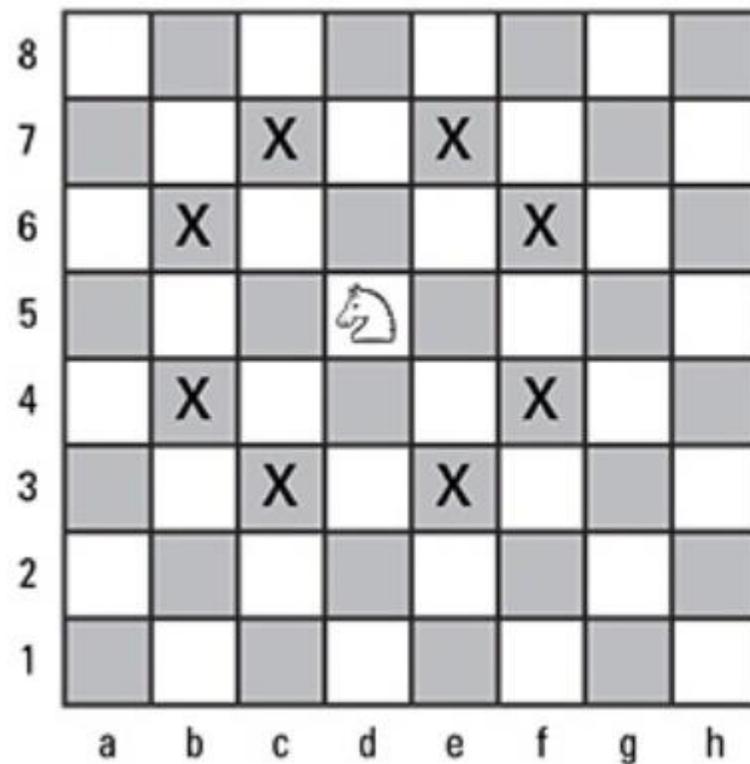
- Há outras peças entre o rei e a torre.
- O rei já foi movido anteriormente.
- A torre com que se deseja fazer o roque já se moveu.
- O rei está em xeque.
- O rei tiver que passar por uma casa que esteja ameaçada.

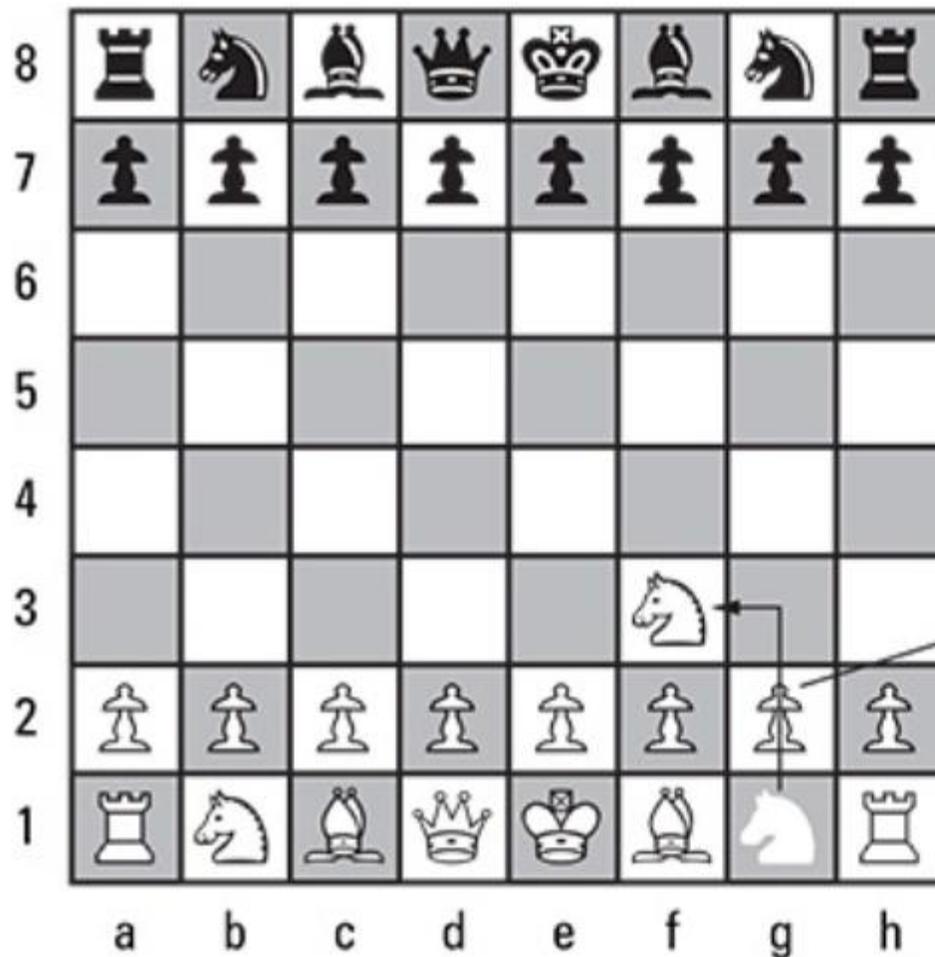
CAVALO:

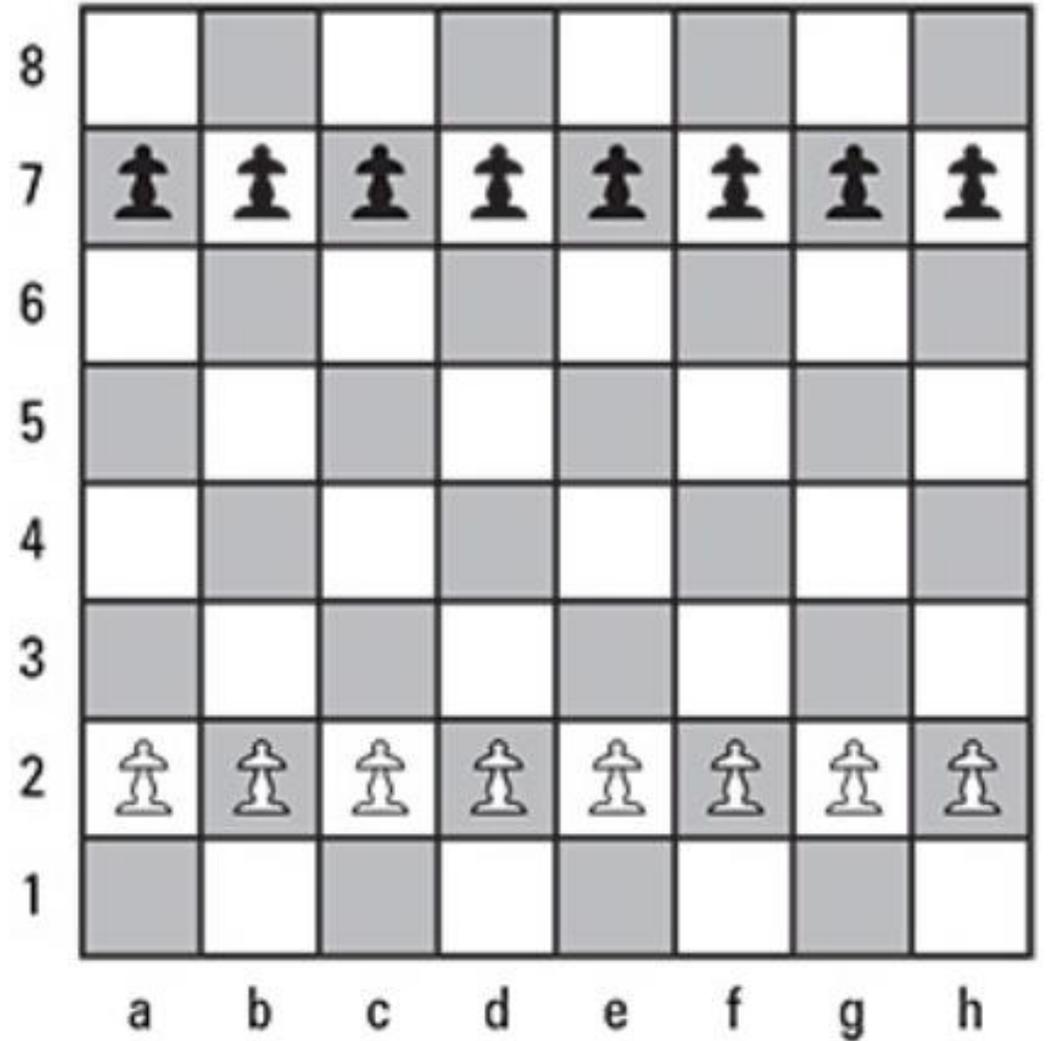
A posição inicial dos cavalos são: **b1** e **g1** para as brancas e **b8** e **g8** para as pretas.

Obs.: o cavalo é a única peça do xadrez que pode saltar sobre as outras peças.

MOVIMENTO DO CAVALO:

A peça do cavalo se inspira na cavalaria durante a batalha.

Em relação a movimentação, o cavalo é a peça com movimento mais complexo. Comumente associa-se seu movimento ao desenho de um “L” sobre o tabuleiro. Ou seja, o movimento completo da peça corresponde em andar duas casas em uma linha reta (vertical ou horizontal) e em seguida uma para o lado.

PARTICULARIEDADES NO MOVIMENTO DO CAVALO:

- O cavalo sempre se move para uma casa de cor contrária daquela que ocupa.
- O cavalo domina maior número de casas quando está centralizado no tabuleiro.
- Devido a possibilidade de pular as peças, o cavalo é a única peça (os peões não são peças) que pode iniciar jogando desde o primeiro lance.

PEÃO:

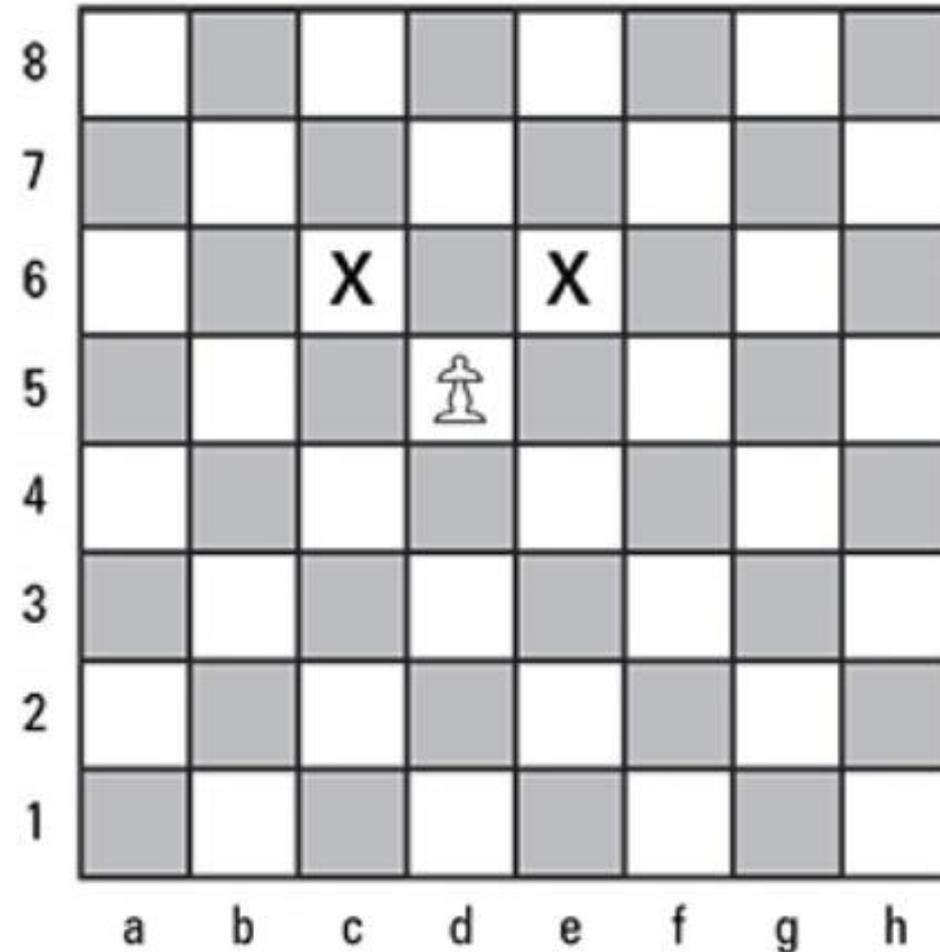
Cada jogador começa a partida com oito peões. Os peões brancos preenchem a segunda linha enquanto os peões pretos completam a sétima fileira.

MOVIMENTO DOS PEÕES:

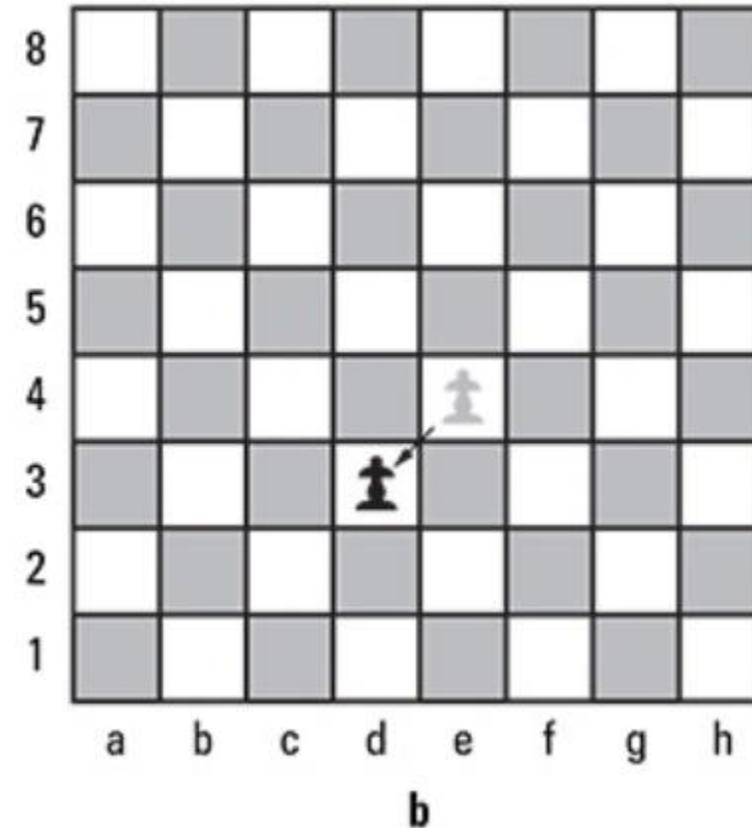
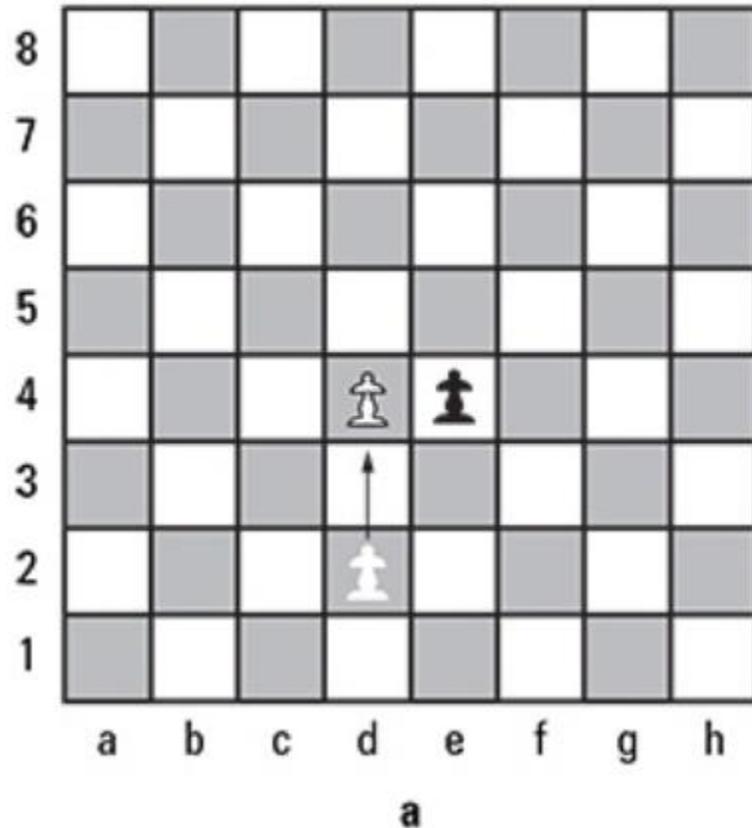
Os peões representam a linha de frente no campo de batalha.

Sua movimentação é apenas para frente, uma cada por vez, exceto no primeiro movimento de cada peão que pode escolher entre avançar uma ou duas casas.

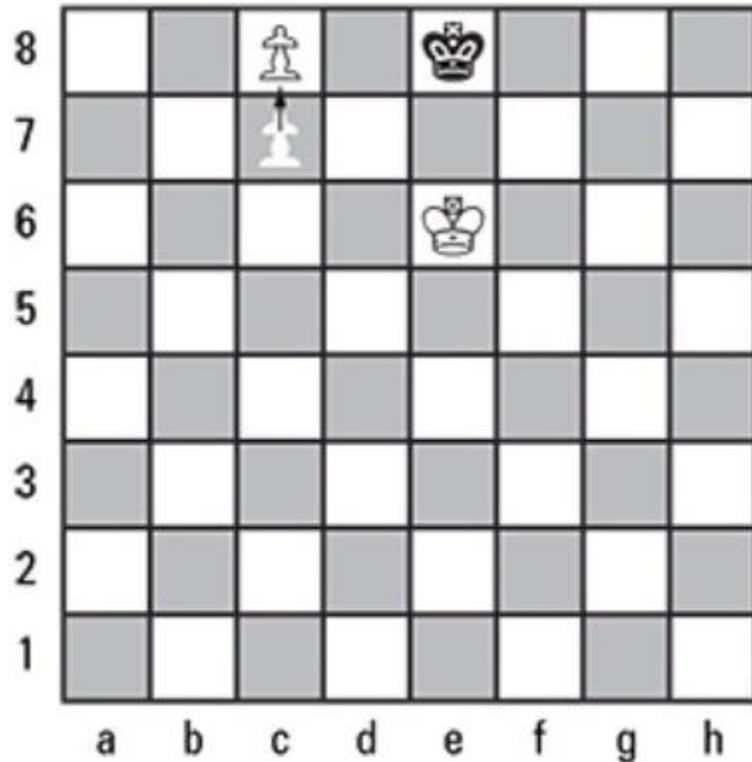
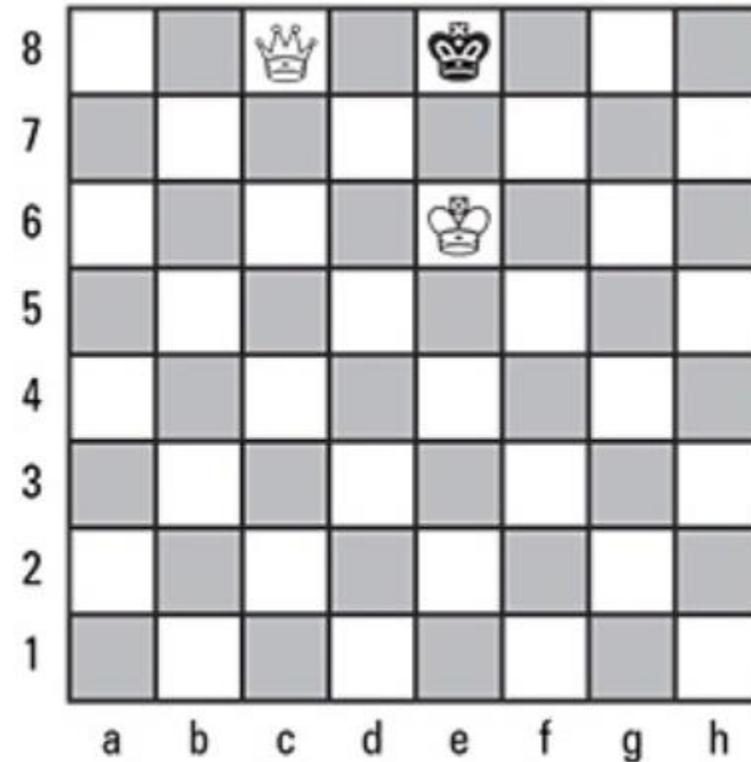
Obs.: os peões correspondem a única peça que não recua. Uma vez que o peão avance, ele não tem a possibilidade de voltar.

PARTICULARIEDADES DO PEÃO:

CAPTURA: todas as peças anteriores capturam a peça adversária da mesma forma que se movimenta. O peão é a única peça que ataca deforma diferente do seu movimento. O peão pode capturar as peças que estão nas suas diagonais a frente, apenas uma casas por vez.

PARTICULARIEDADES DO PEÃO:

CAPTURA *em passant*: quando um peão adversário faz sua primeira jogada avançando duas casas, isto é, saltando uma casa atacada, o peão adversário pode capturar (imediatamente na próxima jogada) este peão ocupando a casa que foi saltada.

No diagrama, o peão em **d2** é movido para **d4**, saltando a casa **a3** que está atacada pelo peão de **e4**. Este, por sua vez, captura o peão **d**, ocupando a casa **d3**.

PARTICULARIEDADES DO PEÃO:

PROMOÇÃO DO PEÃO: quando um peão alcança fila oposta ao seu lado de origem (oitava para as brancas e primeira para as pretas) ele pode ser promovido, isto é, pode convertido em qualquer outra peça, exceto o rei.

PEÇAS MENORES E PEÇAS PESADAS.

As **peças pesada** são aquelas que, juntamente com o rei pode dar mate ao rei adversário. Já as **peças menores** se houver apenas uma delas com o rei no tabuleiro, estará dada uma situação de empate por insuficiência de material.

- São peças pesadas:

Torre

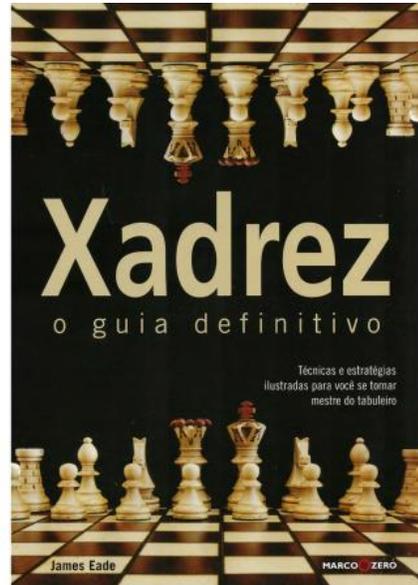
Dama

- São peças menores:

Cavalo

Bispo

FONTES:

https://medievalroleplay.weebly.com/uploads/1/5/1/9/15190592/602743760.jpg

https://images-americanas.b2w.io/produtos/01/00/img/465659/7/465659745_1GG.jpg

https://www.avph.com.br/jpg/surus1.png

https://cdn2.vectorstock.com/i/1000x1000/98/96/treacherous-vizier-vector-17409896.jpg

https://i.pinimg.com/236x/89/f2/41/89f2419219df6794596e01c0157b69ea.jpg

https://arteemminiaturas.com.br/webapps/imagefile/arquivos/cavaleiro-montado-com-lan%C3%A7a-70017-schleich-08729-01.jpg

https://image.freepik.com/vetores-gratis/vetor-de-cavaleiro-medieval_84382-22.jpg